SNSP-8R-NOE

DIE SCHLÜMPFE

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

INFOGRAMES™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

Nintendo®

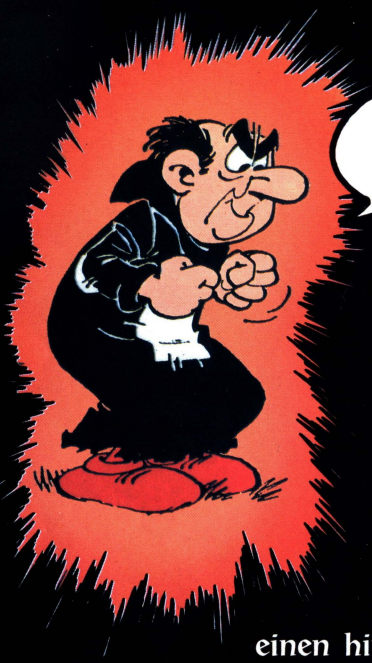
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTS SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

DIE SCHLÜMPFE

DIE GESCHICHTE 6
DIE STEUERUNG 7
BEGINN DES SPIELS 8
DIE SCORE-ANZEIGE 9
DIE HANDLUNGEN 10
DIE BONI 13
DIE BONUSEINLAGEN 14
DIE SPEZIALSEQUENZEN 15
DIE FEINDE 16

DIE SCHLÜMPFE



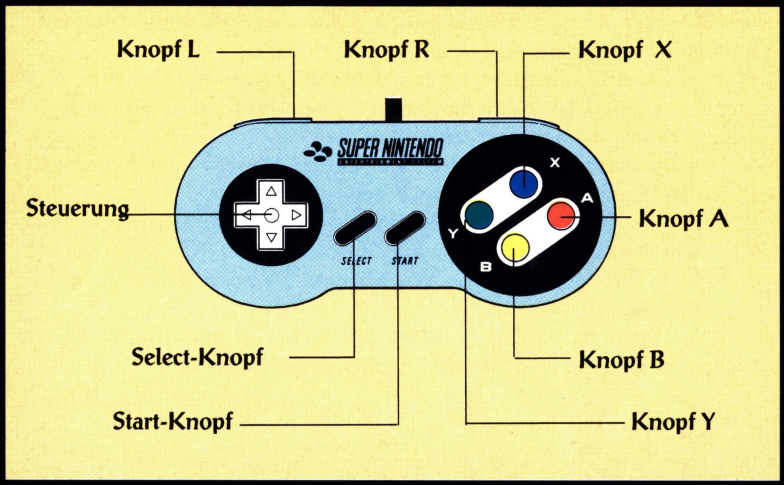
DIE GESCHICHTE

Befreie die Schlümpfe, bevor Gurgelhals sie alle schlumpft!

Der gemeine Zauberer Gurgelhals hat sich nämlich wieder einmal einen hinterlistigen Plan zurechtgeschlumpft, um alle Schlümpfe zu fangen! Vier sind schon verschwunden: der Überraschungsschlumpf, der Brillenschlumpf, der Tortenschlumpf und Schlumpfine.

Der Muskelschlumpf macht sich auf den Weg, um das Land der Schlümpfe zu durchqueren und seine Freunde zu befreien. Er wird ganz schön schlumpf sein müssen, denn es lauern allerlei Gefahren auf ihn!

DIE STEUERUNG



Steuerung: ..... Den Schlumpf bewegen
Den Cursor im Menü bewegen
Sich bücken
Ein Ding aufheben oder ablegen

Knopf B: ..... Springen
Wahl bestätigen
Klettern

Knopf A: ..... Einen Gegenstand werfen

Knopf Y: ..... Laufen
Hoch springen

Start-Knopf: ..... Spiel starten
Pause während des Spiels
Optionen bestätigen

Select-Knopf: ..... Den Cursor im Menü bewegen

BEGINN DES SPIELS

Um die Reise durch das Land der Schlümpfe anzutreten und Gargamels teuflischen Plan zu vereiteln, lege die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System, und schalte das Gerät ein.
Es erscheinen die Bildschirme mit den Copyrights, mit der Wahl der Sprache und dem Hauptmenü. Um von einem Bildschirm zum anderen umzuschalten, drücke den Start-Knopf.
Solltest Du längere Zeit abwarten (ohne einen Knopf zu drücken), wirst Du einige Auszüge aus dem Spiel sehen.
Wenn Du bereit bist, mit dem Spielen zu beginnen, drücken den Start-Knopf. Es erscheint das Hauptmenü, in dem Du mit Hilfe der Steuerung von einem Titel zum anderen springen und Deine Wahl mit Knopf B bestätigen kannst.
Um das Spiel zu starten, bestätige SPIEL. Du kannst aber auch das Optionsmenü oder PASSWORD (Paßwort) wählen.

1 Optionen

In diesem Menü kannst Du folgende Einstellungen vornehmen:

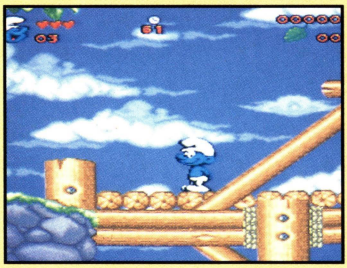
- Schwierigkeitsgrad: LEICHT, MITTEL, SCHWER. Dies ermöglicht den gewieften Schlümpfen, ihre besondere Geschicklichkeit zu beweisen.
- Musik: Du kannst mit oder ohne Musik spielen (ON/OFF).
- Modus: Du kannst sie in Mono oder Stereo anhören, je nach der Charakteristik Deines TV-Geräts (Mono oder Stereo).
- Testen: Du kannst Dir eine Kostprobe jeder Melodie des Spiels anhören.
- Um das Optionsmenü zu verlassen, bestätige das Wort ENDE.

2 Password

- Verwende die Pfeile Links und Rechts der Steuerung, um den Cursor auf die gewünschte Position zu setzen.
- Verwende die Pfeile Auf und Ab der Steuerung, um einen der Schlümpfe auszuwählen.
- Drücke auf START, um Deine Wahl zu bestätigen.

DIE SCORE-ANZEIGE

Die Score-Anzeige befindet sich oben am Bildschirm. Sie erschlumpft Dir folgende Angaben:



Du hast drei Versuche frei, um ein "Paßwort" einzugeben.

Der Schlumpf: Die Zahl neben dem Schlumpfkopf zeigt Dir an, wieviele Leben Du noch hast.

Die Herzen: Du kannst höchstens 4 Herzen am Bildschirm sehen. Jedes stellt einen Lebenspunkt dar. Diese Lebenspunkte verlierst Du, wenn Du mit einem Feind in Berührung kommst. Du kannst hingegen Lebenspunkte gewinnen, indem Du Himbeeren sammelst.

Die Zeit: Sobald Du losschlumpfst, beginnt die Zeit abzulaufen. Wenn Du das Ende eines Levels erreichst, wird die restliche Zeit zum Punktestand hinzugerechnet.

Der Score: Dein Punktestand hängt von der Anzahl der gesammelten Boni, der überwältigten Feinde und der Zeit ab, die Du für den Level gebraucht hast.

Das Blatt: Während Deiner Reise kannst Du auch Siebenwurzblätter sammeln. Wenn Du 25 beisammen hast, gewinnst Du ein Extra-Leben.

Pause: Wenn Du kurzfristig das Spiel unterbrechen möchtest, schlumpfe den Start-Knopf. Um die Partie wiederaufzunehmen, schlumpfe erneut den Start-Knopf.

DIE HANDLUNGEN

GEHEN

Verwende die Pfeile Links und Rechts, um dem Schlumpf zu zeigen, in welche Richtung er gehen soll.

LAUFEN

Der Schlumpf kann laufen, wenn Du im Gehen Knopf Y drückst.

SPRINGEN

Damit der Schlumpf springt, drücke Knopf B. Mit Hilfe der Steuerung kannst Du dem Sprung eine Richtung geben.
Um ganz hoch zu springen, drücke gleichzeitig Knopf B und Knopf Y.

SICH BÜCKEN

Drücke den Ab-Pfeil der Steuerung, um Dich zu bücken.

EINEN FEIND ÜBERWÄLTIGEN

Während Deines Abenteuers wirst Du allerlei Feinden begegnen. Um diese zu schlumpfen, springe ihnen auf den Kopf.

Jeder Schlumpf hat seine besonderen Eigenschaften, die er braucht, um den zahllosen Fallen Gargamels zu entwischen.

DER MUSKELSCHLUMPF

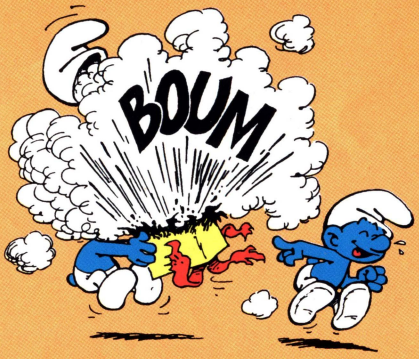
Er kann die Lianen in den Sümpfen hochklettern.
Er muß springen, um die Liane zu erwischen, und öfters Knopf B drücken, um zu klettern.
Vorsicht! Die Lianen sind oft schlüpfrig!

Er kann kriechen, um durch ganz enge Stellen zu gelangen. Dazu verwende den Ab-Pfeil der Steuerung, und richte ihn nach links oder rechts.

Er kann Dinge, aufheben, tragen und ablegen.
Stell Dich vor einen Gegenstand, wie zum Beispiel die Sprungfeder, und bücke Dich. Damit hebst Du ihn automatisch auf, und kannst mit ihm weitergehen. Wenn Du Dich noch einmal bückst, legst Du ihn ab.

DER ÜBERRASCHUNGSSCHLUMPF

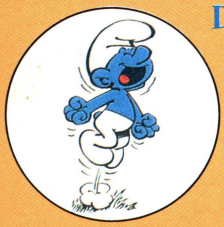
Was wäre der Überraschungsschlumpf ohne seine explosiven Geschenke! Mit Knopf A kannst Du die Geschenke werfen oder mit dem Ab-Pfeil ablegen. Kurz nachdem Du das Geschenk auf den Boden gestellt hast, explodiert es, wobei ein Durchgang in scheinbar unüberwindlichen Passagen freigelegt werden kann.



DER BRILLENSCHLUMPF

Der Brillenschlumpf wird Dir leuchten, damit Du den richtigen Weg findest...

DER TORTENSCHLUMPF



Wer hätte gedacht, daß man mit einer leckeren Torte Feinde wie Azrael besiegen kann?

DIE BONI

Während Deiner Reise wirst Du Boni schlumpfen können, die Dir neuen Pep geben.

Pilze

Manche Boni sind sichtbar, während andere in Pilzen versteckt sind. Um diese erscheinen zu lassen, mußt Du auf die Pilze springen.

Himbeeren

Für jede gesammelte Himbeere, bekommst Du einen Lebenspunkt.

Das Siebenwurzblatt

Für 25 gesammelte Siebenwurzblätter bekommst Du ein Extraleben.

Die Schlumpfpuppe

Laß keine Schlumpfpuppe liegen, sie gibt Dir ein Extraleben.

Die Sterne

Wenn Du 25 Sterne beisammen hast, kannst Du einen Bonuslevel entdecken.

DIE BONUSEINLAGEN

Wenn Du 25 Sterne beisammen hast, gelangst Du in einen von zwei Bonuslevels.

Die Fahrt mit dem Floß

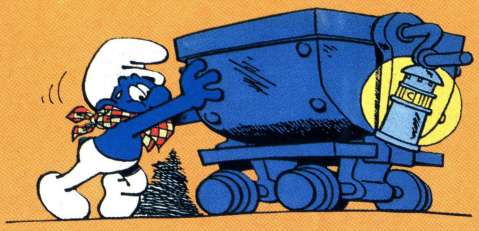
Auf dem Bach sind zahlreiche Boni verstreut. Sammle sie ein, und lenke das Floß mit Hilfe der Steuerung.

Der Flug mit dem Storch

Der Himmel und die Berggipfel sind geschlumpft mit Boni. Der Storch hilft Dir, sie einzusammeln. Du brauchst ihm nur genau die Richtung zeigen, um sie im Flug zu schnappen.

DIE SPEZIALSEQUENZEN

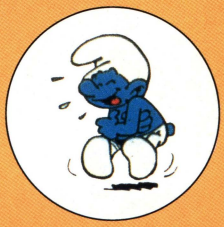
Die Lore



Nachdem Du den Weg durch die Höhlen gefunden hast, gelangst Du in eine verlassene Gold-mine, die Du mit einer Lore durchqueren kannst.
Mit Hilfe der Steuerung kannst Du bremsen. Wenn Du jedoch die Richtung ändern willst, mußt Du die Weichen umstellen. Dazu drücke Knopf Y, wenn Du an einem Umstellhebel vorbeifährst.
Diese Mine ist der reinste Irrgarten. Darum paß gut auf, und schlumpfe den Ausgang!

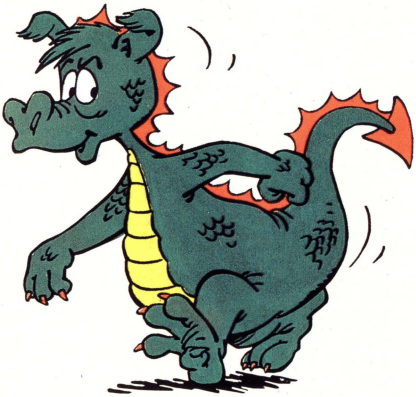
Der Schlitten

Eine Schlittenfahrt, die ist lustig!
Mit dem Schlitten wirst Du ganz schnell den Hang hinunterfahren. Gelenkt wird mit der Steuerung. Und nachdem Du sicher ein furchtloser Draufgänger bist, kannst Du auch mit Knopf B über Hindernisse springen.

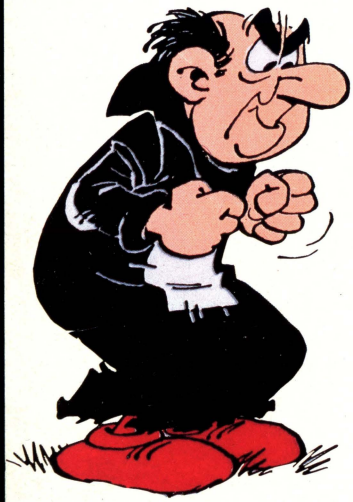


DIE FEINDE

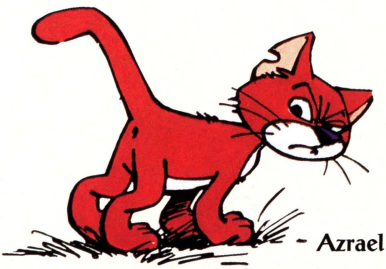
Krakakas



Drachen

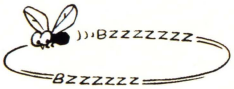


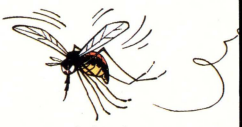
Gurgelhals



- Azrael

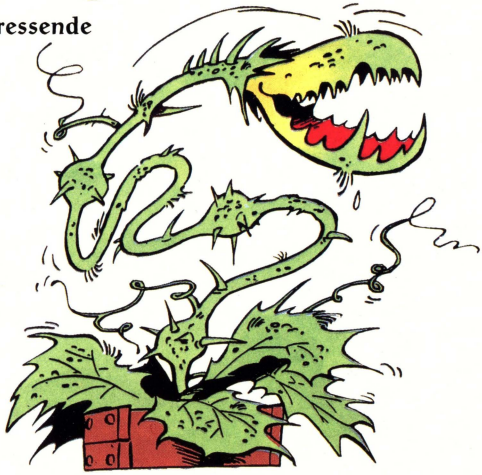
BSS-Mücken





Mücke

Fleischfressende Pflanze



Raupe

Schwarzschlumpf

Riesenschlange

Schließlich
und endlich vergiß nicht, alle Schlümpfe verlassen sich auf Dich und hoffen, daß Du die entführten Schlümpfe unversehrt nach Hause bringst und Gurgelhals eine Lektion erschlumpfst, die er sich schlumpfen wird. Viel Schlumpf!

CREDITS

PROGRAMMED BY: Yannick TURBE , Frédéric JAY,
Emmanuel REGIS and Jean-François STREIFF.
DESIGNED BY: Stéphane BAUDET,
Xavier SCHON and Vincent POURIEUX.
GRAPHICS: Nicolas POTHIER, Jean-Marc TORROELLA,
Xavier SCHON, Jérôme GUERRY and Jean-Christophe GARRIDO.
MUSIC: Frédéric MENTZEN
DIRECTED BY: Stéphane BAUDET and Vincent POURIEUX
PUBLISHING: Edith PROTIERE
EXECUTIVE PRODUCER: Benoît De MAULMIN
PRODUCED BY: Bruno BONNELL

Special thanks to : Thierry CULLIFORD and IMPS,
and all the play testing department.

© 1994 INFOGRAMES
© Peyo - 1994 licensed through I.M.P.S. (Brussels)

Distributed by :
INFOGRAMES Gmbh
MEDIAPARK 5B
50670 KÖLN

INFOGRAMES ™

© INFOGRAMES 1994
© Peyo - 1994
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

PRINTED IN JAPAN